

TRASH HEAP

0. INTRODUCTION

AND GOD SAID, LET THERE BE SCRAP!

This or a similar phrase could be the beginning of the TRASHHEAP cover story. But in fact, the beginning was quite different.

In one of his daily fits of absolute mental black-out the Emperor of the 43rd galaxy north south west of the crooked spinach nebula in grid square 18ApI355, Ethar 11815, a hopeless drunk, under consideration of the revised intergalactic waste management regulations §19 a,c, section 0815, in the revised version 007b of the blah blah in the year 47.1978'18, passed by the galactic planning authority Interscrap, created the rubbish dump TRASHHEAP.

The work was supervised by the famous planning officer Alltrash. In the depth of the universe, the builders had to dig a pit big enough to take all the rubbish from the 43rd galaxy.

And there was loads of it: X-Wing-Fighters of the old emperor, Snorespring, that were fit for the scrap-heap, as Luke Skinsacker had fired them into the eternal hunting grounds in order to free Princess Murdygurdy; Spaceship Neverrise, which just everybody got fed up with within the first five minutes of the 1584577th repetition of the program on the galactic teletrash station Wafflelood. The gods, too, were sent to the scrap heap of history, as nobody believed in them any more. Generally, clearing up work became so extensive, that you could be glad if you did not end up among the scrap yourself. So it comes as no surprise that within five clingslongs (which is about 1/(18"2)°s according to our calendar) the rubbish pit was full up to the brim.

And what happened next?

Nothing! At least during the following 81235474 clingslongs nothing happened. But then, then things started moving. But first of all a preliminary remark: Our emperor Swallowmud's most hated enemies were the anti-alcinis. They were extremely dangerous, because they did everything in their power to cut off the emperor's intergalactic supply. Just imagine, what a horrific idea! Therefore, the motto in the fight against the anti-alcinis was: Delirium strikes back! Subtitle: Only a drunk emperor is a good emperor.

Due to the intervention of Onlydaft, the brave and selfless sheriff of the universe, several attacks on the intergalactic pipeline from VodkaDistilika to the stellar residence of Swallowmud could be averted at the last moment. However, we do not want to tell Onlydaft's most exciting episodes here, as most reasonably sensible people tend to get bored by adventure stories.

But then the evil anti-alcinis, who were always evil (as we do need scapegoats) had come up with a fiendish plan: As each rubbish heap is a time bomb, they had the following idea: The rubbish pit TrashHeap, which happened to be situated next to one of the pipeline's hyper transport leads, was to be blown up into the universe, so that the pipeline would be destroyed by the objects flung about. This is why spacecraft Bucketkick III approached the rubbish pit TrashHeap. On their arrival on the heap, they found the only living beings, the Gods, in quite a desolate state. The reason: During the last 81235474 clingslongs their clingslongly tax income had decreased more and more. Their chancellor Quidnick was suitably unmoved. And the Gods' hate for Swallowmud, who had had the idiotic idea with the rubbish heap, was immense. Therefore, the anti-alcinis and the gods came to the following agreement: The anti-alcinis would put a bomb underneath the scrap heap, in order to blow it up successfully, and the gods would swear out in order to destroy all ships carrying alcohol for Swallowmud. They swore he should never forget that day!

A few clingslongs later the terrible thing happened: The emperor's pipeline is destroyed and the galaxy is waiting in terror for the moment of disillusionment.

But still there is hope...

We are in the year 4711. Liect (Latest Intergalactic Egg Timer Calendar). You are surrounded by eternal boredom. Computer cooking book stellar time two-two-zero-five point three-eight-seven.

You are a hyperdriven, universe-suitable service robot and you are carrying the last bottle of absolutely high-proof stuff through the depths of the sour milky way. As the stuff is hyper-high-proof and more than 125% concentrated, it is stored in a pyratheronuclear box IBN B3 (Intergalactic bottle norm B3) on an ultra-freakish silver tray with rear flap protection shields and air compression. It is your job to get the valuable liquid to the emperor as fast as possible. Your chances to get there are about 1:~. But even if you don't manage to reach your destination, we'll at least help you with a few tips for the flight.

1. INSTRUCTIONS

TrashHeap runs on every ATARI ST computer with at least 1 MB RAM. TrashHeap comes on two single-sided disks.

Start the game by inserting disk #1 into drive A; and switching on the computer. You will be asked to enter the code from the protection table.

TYPING IN THE CORRECT CODE: Place a ruler on the second line following the appropriate letter at the top and bottom of the protection card. Look at the code that is displayed by the relevant number shown down the sides of the card, but type in the code that is displayed on the *previous* position on the card.

A few seconds later you'll see the prompt "INSERT SECOND DISK". Please remove your disk #1 from the drive and replace it by TrashHeap #2. Now you press RETURN. A few seconds later the title screen will appear. Please note that TrashHeap automatically switches to colour or monochrome.

It is the object of the game to evade as many gods (approaching objects) as possible. But you have to be careful that you do not lose your IBN B3 box by moving too jerkily, because this would cost valuable time. When the goal indicator displays 0, you have reached the next level.

During the game you will find that each type of god has a different effect on you. Some are of help, some will do you damage.

After pressing RETURN, the colour version will ask you whether you want to choose 3 D display. Answer the question by pressing J (YES) or N (NO). On the monochrome version you won't get this question, as 3D display is not possible. Then the program will ask you "Players 1-9". Enter the number of players (up to nine). Now you'll see your tray with the IBN B3 bottle. Let's have a look at the meaning of the various displays:

Top

Player: indicates the currently active player.

(X,T): the score

Level: the current playing level

Bottom

Speed: indicates travel speed

Rest: indicates fuel credit from previous level

Fuel: indicates amount of fuel

Goal: distance to goal on current level.

You can move your tray using the mouse.

You can end the game by pressing '0'. Pressing the space bar will give you a short break.

If you have not operated any controls for some time, your IBM 83 box will move automatically, as other... the high-grade mixture might disintegrate. If your distance from the "Goal" is 0, you have to dock with the goal.

When the game is finished, please press RETURN. Then the "Hall of Fame", the list of top scorers, will appear. Please note: For this list to be saved, your second TrashHeap disk must never be write protected. If you are among the ten best players, you can enter your name. You can correct your entry by pressing the BACKSPACE key.

And now have fun with TRASHHEAP!

Licensed from Tommy SoftwareTM

11111

TRASH HEAP

0. EINFÜHRUNG

UND GOTT SPRACH: ES WERDE MÜLL!

So oder zumindest ähnlich könnte die Coverstory von TRASHHEAP beginnen. Aber nein, es begann ganz anders.

In seinem täglichen Anfall hundertprozentiger geistiger Unmachtung schuf der reichlich versoffene Imperator der 43. Galaxis nord/südwestlich des krummen Spinatnebels im Planquadrat 18Ap1355, Ethar 11815, unter Berücksichtigung der reformierten intergalaktischen Müllentsorgungsverordnung §19 a.c. Absatz 0815 in der geänderten Fassung 007b vom blablaten des Jahres 47.1978*18, verabschiedet vom galaktischen Planungsamt Interschrott, die Müllhalde TRASHHEAP.

Der bekannte Planungskommissar Alles-Müll beauftragte die Arbeiten. Die Bauarbeiten in der Tiefe des Weltraums bestanden darin, eine möglichst große Grube auszuheben, die den ganzen Müll der dreihundertvierzigsten Galaxis aufnehmen sollte.

Und davon gab's Unmengen: Schrottstreife X-Wing-Fighter des ollen Imperators Schnarch-Feder, die Luke Skai-wacker zur Befreiung der Prinzessin Leierkasten in die ewigen Jagdgründe ballerte, Raumschiff Entenstein, das nach der 1584977. Wiederholung der Sendungen im galaktischen Schundfunk Interschwall innerhalb von fünf

Minuten wirklich keiner mehr sehen wollte. Und auch die Götter, an die eh niemand mehr glaubte, wanderten auf den Müllhaufen der Geschichte, überhaupt nahmen die Aufräumarbeiten dermaßen Überhand, daß man froh sein konnte, wenn man nicht selbst auf den Schrott wanderte. So verwunderte es auch niemanden, daß innerhalb von fünf Klingklongs (entspricht etwa 1/18*10⁹ Jahren unserer Zeitrechnung) die Mülldeponie randvoll war.

Und was passierte dann?

Nichts! Naja, jedenfalls die nächsten 81235474 Klingklongs nicht. Aber dann, dann tat sich etwas. Dazu aber erst eine kleine Vorbemerkung: der ärgste Feind unseres Imperators Schluckmaatsch waren die Antialkinis. Die Antialkinis waren deshalb so gefährlich, weil sie alles in ihrer Macht stehende taten, um dem Imperator den intergalaktischen Hahn abzdrehen. Eine schreckliche Vorstellung! Deshalb lautete auch die Parole im Kampf gegen die Antialkinis: Das Delirium schlägt zurück. Untertitel: Nur ein besoffener Imperator ist ein guter Imperator.

Dank dem autigen und selbstlosen Eingreifen des Weltraumsheriffs Nichtsalsdoof konnten mehrere Anschläge auf die intergalaktische Pipeline von Wodkadistillka zu den stellaren Gemächern von Schluckmaatsch praktisch in letzter Sekunde verhindert werden. Wir möchten die 'spannenden' Folgen von Nichtsalsdoof hier jedoch nicht schildern, da jede Abenteuerstory wenigstens einigermaßen vernünftige Leute schnell abtöten.

Doch dann hatten sich die üblen Antialkinis, die immer übel waren (weil wir ja ein Feindbild brauchen), einen teuflischen Plan ausgedacht: da jede Müllhalde eine Zeitbombe ist, kamen sie auf die clevere Idee, die Müllhalde TrashHeap, die zufällig in der Nähe einer Hypertransportleitung der Pipeline lag, in den Weltraum zu jagen und durch die herumfliegenden Müllteile die Pipeline zu zerstören. Deshalb flog das Raumschiff Exundhopp III die Müllhalde TrashHeap an. Auf der Müllhalde angekommen, trafen sie als einzig Lebendes die Götter in einem reichlich desolaten Zustand an. Der Grund: Seit den vergangenen 81235474 Klingklongs gingen die klingklongischen Einnahmen der Göttersteuer immer mehr zurück. Ihr Finanzminister Piepenklau war entsprechend entnervt. Und der Haß der Götter auf Schluckmaatsch, der auf die beschränkte Idee mit der Müllhalde gekommen war, war riesig. Die Antialkinis und die Götter vereinbarten deshalb folgendes: Die Antialkinis legen eine Bombe unter den Müllhaufen, um ihn erfolgreich hochgehen zu lassen, und die Götter schwärmen aus, um alle Schiffe, die Alk für Schluckmaatsch transportierten, niederzumachen. Diesen Tag werde Schluckmaatsch nicht vergessen, schworen sie sich!

Wenige Klingklongs später passiert das Unfaßbare: Des Imperators Pipeline ist zerstört und schreckensbleich wartet die Galaxis auf den Moment der Ernüchterung.

Doch noch besteht Hoffnung...

Wir schreiben das Jahr 4711 Anier (allerneuester intergalaktischer Eieruhr-Rechnung). Unendliche Längeweile umgibt Dich: Computerkochbuch Sternzeit zwei-zwölf-fünf Komma drei-acht-sieben.

Du bist ein hyperdrive getriebener, weltraumtauglicher Servicerobot und trägst die letzte Buddel absolut hochprozentigen Stoffs vor Dir durch die Tiefen der Dickmilchstraße. Da das Zeug hyperhochprozentig ist und mehr als 125% konzentriert, wird es in einer pyrathermonuklearen Box IFN 83 (intergalaktische Flaschennummer 83) auf einem ultrafetzigigen Servicetablett mit Heckklappenspeuzern und Aluverdichtung transportiert. Es ist Dein Job, das Wässerchen möglichst schnell dem Imperator zu bringen. Deine Chancen stehen etwa 1:*. Aber wenn Du schon nicht da ankommst, wo Du hinwillst, hier ein paar Tips zu Deinem Flug:

1. ANLEITUNG:

TrashHeap läuft auf jedem ATARI ST-Computer mit mindestens 1 MB RAM. TrashHeap wird auf 2 einseitigen Disketten ausgeliefert.

Das Spiel wird durch Einlegen von Disk #1 in Laufwerk A: und Einschalten des Rechners gestartet. Das Programm verlangt zunächst die Eingabe des Codes von der Schutzcodetabelle.

EINGEBEN DES RICHTIGEN CODES: Über die zweite Zeile nach dem entsprechenden Buchstaben oben und unten auf der Schutzkarte legt man ein Lineal. Man betrachtet an den Code, der bei der entsprechenden Zahl entlang den Seiten der Karte erscheint, eingetippt wird jedoch der Code auf der vorhergehenden Position auf der Karte.

Nach einiger Zeit erscheint die Meldung "INSERT SECOND DISK". Bitte nehmen Sie jetzt Ihre Diskette #1 aus dem Laufwerk und ersetzen Sie sie durch TrashHeap #2. Drücken Sie jetzt bitte die RETURN-Taste. Nach einigen Sekunden erscheint das Titelbild. An dieser Stelle möchten wir noch anmerken, daß TrashHeap selbständig auf Farbe bzw. S/W umschaltet.

Sinn des Spiels ist es, möglichst vielen Göttern (anfliegenden Objekten) auszuweichen. Dabei ist darauf zu achten, daß Sie nicht durch zu schnelle Bewegungen Ihre IFN 83-Box verlieren, dies kostet nämlich wertvolle Zeit. Die nächste Spielstufe (Level) wird erreicht, nachdem die Goal-Anzeige auf Null steht.

Im Verlauf des Spiels werden Sie bemerken, daß jede Götterklasse andere Auswirkungen auf Sie hat. Manche werden helfen, andere schaden.

Nach Drücken von RETURN erscheint in der Fabversion die Frage nach der 3D-Darstellung. Beantworten Sie die Frage mit 'J' oder 'N'. In der S/V-Version entfällt diese Frage, da eine 3D-Darstellung nicht möglich ist. Als nächstes fragt Sie das Programm "Players 1-9?". Bitte geben Sie jetzt die Zahl der Spieler an (1-9). Sie sehen jetzt Ihr Tablett mit der IFN-B3-Flasche. Sehen wir uns kurz die Bedeutung der verschiedenen Anzeigen an:

Oben

Player: zeigt den derzeit aktiven Spieler an

(X,T): der Punktestand

Level: die aktuelle Spielstufe

Unten

Speed: gibt die Reisegeschwindigkeit an

Rest: Anzeige des Treibstoffguthabens aus vorherigen Level.

Fuel: Treibstoffanzeige

Goal: Entfernung bis zum Ziel in diesem Level

Mit der Maus können Sie Ihr Tablett entsprechend bewegen.

Die Taste 'Q' bricht das Spiel ab. Die 'Leertaste' verschafft Ihnen eine Verschnaufpause.

Sollten Sie längere Zeit keine Steueraktionen durchführen, so bewegt sich Ihre IFN-B3-Box selbständig, da ansonsten die hochprozentige Mischung sich entsäuen könnte. Sollte 'Goal', Ihre Zielentfernung, auf Null sein, so müssen Sie an Ihrem Ziel andocken.

Nach dem Spiel drücken Sie bitte RETURN. Dann erscheint die "Hall of Fame", die Liste der Besten. Bitte beachten Sie; damit die Liste der Besten abgespeichert werden kann, muß Ihre zweite TrashHeap-Diskette immer entschert sein. Sollten Sie zu den zehn besten Spielern gehören, so können Sie sich jetzt eintragen. Die 'BACKSPACE'-Taste erlaubt Ihnen, die Eingabe zu korrigieren.

So und nun viel Spaß mit TRASHHEAP!

TRASH HEAP

O. INTRODUCTION

ET DIEU DIT : QUE LES ORDURES SOIENT!

Ce pourrait être le début de l'histoire de TRASHHEAP. Mais en fait, ce début est bien différent.

Au cours de l'un de ses délires quotidiens où il perdait totalement la mémoire, l'Empereur de la 43ème galaxie nord au sud-ouest de la nébuleuse de l'épinard tordu dans le quadrillage 18A/Ti355, Ethar 11815, buveur invité, dans le cadre du règlement intergalactique du traitement des ordures §19 a.c, section 0815, dans la version corrigée 007b du bla bla de l'année 47.197818, approuvée par le département de planification intergalactique Interscrap, Ethar/11815 donc, créa le dépôt d'ordures TRASHHEAP.

Les travaux furent contrôlés par Alltrash, le célèbre ministre du Plan. Au fin fond de l'univers, les terrassiers durent creuser un puits suffisamment profond pour accueillir la totalité des débris et ordures de la 43ème galaxie.

Et il y en avait ! Les chasseurs X-Wing-Fighters du vieil empereur Snorespring, bons pour la ferraille depuis que Luc Skaimacker s'en était servi pour délivrer la Princesse HurdyGurdy. Des vaisseaux spatiaux Neverrise, qui avaient déçu tout le monde dès le début de la 1584977ème répétition du programme de la station Wafflelood. Les Dieux aussi finirent aux ordures puisque plus personne ne croyait en eux. Enfin, les opérations d'ébouage devinrent si généralisées qu'on pouvait s'estimer heureux si on ne finissait pas soi-même à la décharge ! Il y eut donc peu de monde à s'étonner quand au bout de cinq clingclongs (soit environ [1/[18*Q]*/8 de notre calendrier), la décharge fut pleine à rabord.

Et que se passa-t-il ensuite ?

Rien du tout ! Tout au moins rien pendant 81235474 clingclongs. Et puis les choses se mirent à bouger. Mais tout d'abord une remarque préliminaire : les ennemis les plus acharnés de notre empereur Swallowmud étaient les anti-alcinis. Ils étaient extrêmement dangereux parce qu'ils avaient le pouvoir de bloquer les approvisionnements intergalactiques de l'empereur. Imaginez un peu ! Quelle horreur ! Ainsi, le mot d'ordre du combat contre les anti-alcinis devint : le délire a encore frappé ! Traduction : Un bon empereur, c'est un empereur ivre-mort.

Grâce à l'intervention d'Onlydaft, le shérif sans peur et sans reproche de l'univers, on put repousser à la dernière minute plusieurs attaques du pipeline intergalactique entre Vodkadistillka et la résidence stellaire de Swallowmud. Nous n'allons pas raconter les aventures d'Onlydaft car il y a des gens que les histoires d'aventure ennui. Mais quand les méchants anti-alcinis - qui étaient toujours méchants (on a toujours besoins de méchants) se mirent de la partie, ils eurent l'idée d'un plan diabolique : Chaque décharge étant une bombe en puissance, ils eurent cette idée : la décharge Trashheap, qui était située tout près des hyper-canalisation du pipeline, devait exploser dans l'univers de façon à ce que le pipeline soit détruit par les retombées des débris. Voilà pourquoi le vaisseau spatial Bucketick III se dirigea vers la décharge Trashheap, où à son arrivée, l'équipage ne trouva comme êtres vivants que les Dieux en piteux état. Car au cours des derniers 81235474 clingclongs, leur revenu fiscal s'était progressivement détérioré. Leur chancelier Quidnick était bien entendu aux cent coups et la haine des Dieux pour Swallowmud, qui avait eu cette brillante idée de la décharge était à son comble. Les anti-alcinis

mettraient une bombe sous la décharge afin de la faire exploser, et les Dieux s'éparpilleraient dans le but de détruire tous les vaisseaux transportant de l'alcool... Swallowmud. Ils se jurèrent de lui faire regretter ses idées !

Quelques clingclongs plus tard, se produisit l'inévitable : le pipeline de l'empereur a été détruit et la galaxie attend dans la terreur la suite des événements.

Mais tout espoir n'est pas perdu...

Nous sommes dans l'année 4711.DCSI (Dernier Calendrier du Sablier Intergalactique) et vous vous ennuyez à mourir. Il est vingt-deux zéro cinq virgule trois cent quatre vingt sept à la pendule stellaire du livre de cuisine informatique.

Vous êtes un robot de service super-chargé universel et vous transportez le dernier flacon d'une liqueur au titre très élevé dans les méandres de la voie lactée tournée. Cette liqueur est alcoolisée et concentrée à plus de 125 % ; c'est pourquoi elle est contenue dans un caisson pyrothermonucléaire BIN B3 (bouteille intergalactique norme B3) sur un plateau d'argent munis d'écrans arrières de protection et d'une compression alu. Votre tâche est d'apporter à l'empereur la précieuse liqueur le plus vite possible. Vos chances d'y parvenir sont environ 1:1000000 mais même si vous n'atteignez pas votre destination, voici néanmoins quelques tuyaux pour le vol.

1. INSTRUCTIONS

Trashheap fonctionne sur tout ordinateur ATARI ST avec au moins 1Mo de RAM. Trashheap se présente sous deux disques à face unique.

Démarrez la partie en insérant le disque n°1 dans le dispositif d'entraînement A et allumez l'ordinateur, qui va vous demander de donner le code du tableau de protection.

POUR TAPER LE BON CODE : Posez une règle sous la seconde ligne suivant la lettre appropriée en haut et en bas de la carte de protection. Regardez bien le code qui est affiché par le numéro correspondant sur les côtés de la carte, mais tapez le code qui est affiché sur la position précédente sur la carte.

Au bout de quelques secondes, apparaît le message "INSERT SECOND DISK". Retirez le disque n°1 et remplacez-le par le disque n°2 de Trashheap. Puis appuyez sur la touche RETURN. Au bout de quelques secondes, apparaît l'écran-titre. Notez que Trashheap passe automatiquement à la couleur ou au monochrome.

Le but du jeu est d'éviter autant de Dieux (objets en mouvement) que possible. Mais faites attention de ne pas perdre votre caisson BIN B3 en manœuvrant trop brutalement, parce que cela vous coûterait un temps précieux. Quand l'indicateur de but affiche 0, vous avez atteint le niveau suivant.

Au cours de la partie, vous constaterez que chaque type de Dieu a une influence différente sur votre jeu. Certains Dieux vous aident mais d'autres vous causent du tort.

Après avoir appuyé sur RETURN, la version couleur vous demande si vous voulez choisir l'affichage 3D. Répondez en appuyant J (OUI) ou N (NON). Sur la version monochrome, cette question n'apparaît pas puisque l'affichage 3D n'est pas possible. Ensuite le programme affiche "Players 1-9". Frappez le nombre de joueurs (jusqu'à 9). Vous voyez maintenant votre plateau avec le flacon BIN B3. Voyons la signification des différents affichages.

En haut

Player : Indique le joueur en train de jouer.

(X, T) : Les points.

Level : le niveau en cours de la partie.

En bas

Speed : Indique la vitesse du voyage.

Rest : Indique ce qui reste de carburant du niveau précédent.

Goal : Distance du but au niveau en cours.

Vous pouvez déplacer votre plateau avec la souris.

Vous pouvez finir le jeu en appuyant sur '0'. Pour une petite interruption, appuyez sur la barre d'espacement.

Si vous ne vous servez pas des contrôles pendant un temps, le caisson BIN B3 se déplace automatiquement, car autrement son mélange extrêmement concentré risque de se désintégrer. Si votre distance du "Goal" est 0, vous devez vous arrimer au but.

Quand la partie est terminée, appuyez sur RETURN. Le "Hall of Fame", la liste des dix meilleurs joueurs, apparaît alors. Veuillez noter que pour sauvegarder cette liste, votre second disque Trashheap ne doit jamais être écrit protégé. Si vous faites partie des dix meilleurs joueurs, vous pouvez insérer votre nom. Vous pouvez corriger votre entrée en appuyant sur la touche BACKSPACE.

Et maintenant, à vos commandes ! Amusez-vous bien avec TRASHHEAP !

Sous licence de Tommy Software^(R)

EmuMovies